

Cahier des charges présenté par

Florian Ayerbe

Clément Deloison

Emma Hodson

Benoît Schneider

En vue de l'obtention du D.U.T. Informatique

Sommaire

Sommaire	2
Introduction et présentation	3
❖ Présentation de l'entreprise	3
❖ Description du projet, contexte et objectifs	3
❖ Une application ludique et instructive	3
❖ Public ciblé.....	3
❖ Contraintes	3
Définitions des besoins	4
❖ Forme et charte graphique.....	4
❖ Schémas des dispositions envisagées.....	4
Spécifications techniques.....	5
❖ Logiciels.....	5
❖ Langages	5
❖ Stockage des informations	5
❖ Organisation et arborescence	5
❖ Tests	5
Modalités	6
❖ Particularités administratives	6
❖ Délais et planifications	6
❖ Budget	6
❖ Normes et lois	6
❖ Méthodologie	6
Maintenance & perspectives d'évolution	7

<i>Nom de l'entreprise</i>	<i>Wordbee</i>
<i>Nom du projet</i>	<i>Application Web ludique et/ou éducative pour le framework Wordbee</i>
<i>Adresse</i>	<i>195 Rue de Differdange, 4437 Sanem, Luxembourg</i>
<i>Téléphone</i>	<i>+352 28 77 12 04</i>
<i>Email</i>	<i>sales@wordbee.com</i>
<i>Equipe de réalisation</i>	<i>Ayerbe, Deloison, Hodson, Schneider</i>

Introduction et présentation

❖ Présentation de l'entreprise

Wordbee, entreprise située au Luxembourg, est spécialisée dans les solutions de traduction. Son principal domaine d'expertise est l'aide aux entreprises et administrations publiques ayant pour objectif d'ajouter une dimension multilingue aux différents projets qu'ils envisagent de réaliser. Pour répondre à ce type de besoin, Wordbee propose entre autre un logiciel (plus exactement une plateforme collaborative) permettant de faciliter la gestion de projets en tout genre (documents, sites, jeux, applications, ...).

❖ Description du projet, contexte et objectifs

L'objectif visé est de concevoir puis de réaliser une application web ludique et/ou instructive à intégrer au framework Wordbee. En effet, l'entreprise souhaiterait proposer à ses utilisateurs des jeux relatifs au thème des mots et de la traduction de manière générale, principalement dans le but de les divertir et/ou de les occuper. Étant donné que certains traitements peuvent être lents, les utilisateurs pourront, à terme, jouer le temps de patienter. Le cadre proposé se veut professionnel et compétitif. C'est-à-dire que le groupe qui réalisera la meilleure application se verra attribuer une possibilité de voir son application intégrée au framework de l'entreprise. Cela constitue une expérience et un apport non négligeables pour des étudiants de DUT Informatique visant sous peu l'insertion professionnelle.

❖ Une application ludique et instructive

L'idée est de réaliser un « shoot'em up », jeu dans lequel l'utilisateur sera confronté à différents mots défilants sur l'écran. Ces mots seront divisés en deux catégories qui sont les "bons mots", c'est-à-dire des mots correctement orthographiés et les "mauvais mots" qui seront des mots mal orthographiés. On veillera à ce que les dictionnaires de mots soient spécifiques à chaque langue (on en proposera plusieurs). Cela permettra de créer une application à la fois ludique et instructive.

❖ Public ciblé

Seront principalement visés, les utilisateurs qui travaillent déjà avec l'entreprise ainsi que ceux visés par l'entreprise elle-même, c'est-à-dire aussi bien des professionnels que des particuliers.

❖ Contraintes

Afin de mener à bien ce projet, certaines contraintes doivent être respectées :

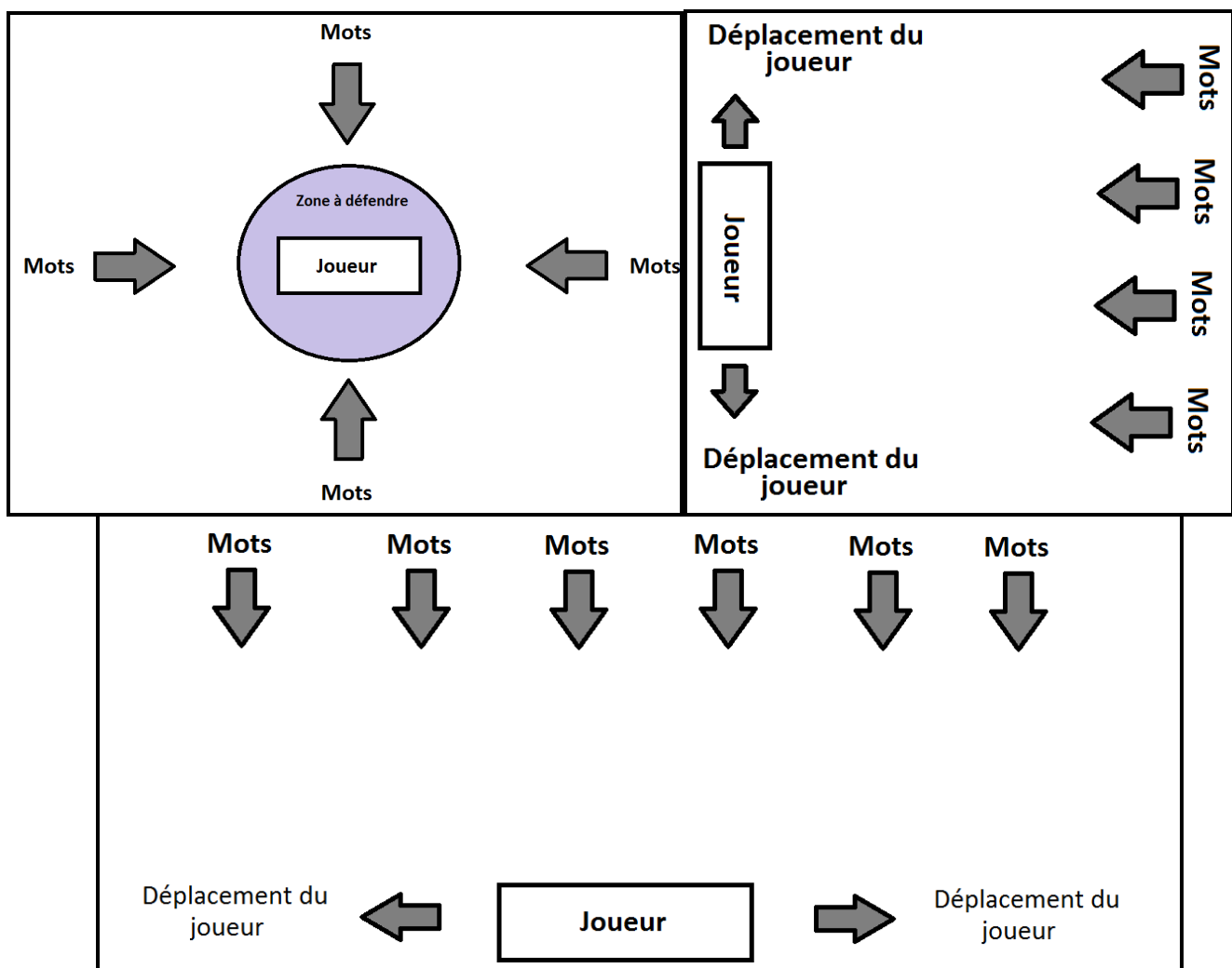
- ➔ Temps : réalisation en quatre jours maximum
- ➔ Langage(s) : JavaScript et/ou TypeScript (variante de Microsoft)
- ➔ Compatibilité multi-navigateurs : IE10+, Edge, Safari, Firefox, Chrome, Opera

Définitions des besoins

❖ Forme et charte graphique

L'application ayant pour but d'être intégrée au framework Wordbee, il serait préférable d'utiliser le minimum de styles pour permettre une implémentation facile et d'utiliser la même palette de couleurs et le jeu d'icônes (avec leur autorisation) qui sont utilisées sur leur site (à savoir bleu ciel, bleu marine, blanc et jaune/orange). Les ressources graphiques seront bien évidemment spécifiques à l'application, on entend par là que l'on retrouvera toute image parmi les sources.

❖ Schémas des dispositions envisagées



Spécifications techniques

❖ Logiciels

L'application sera réalisée à l'aide d'éditeurs de texte tels que Notepad++ ou Sublime Text, outils permettant de manipuler une multitude de langages avec les syntaxes correspondantes. Les sons, quant à eux, seront remaniés à l'aide d'Audacity si nécessaire. Pour tout ce qui est relatif à des éléments visuels, Gimp, Paint ainsi que Photofiltre seront de mise.

❖ Langages

Sera utilisé l'HTML5 qui ira de pair avec le CSS3 (pour la mise en forme) ainsi que JavaScript (parmi toutes les bibliothèques existantes). Éventuellement, un framework particulier ou un autre langage pourra être adopté.

❖ Stockage des informations

Toute information ou valeur à stocker (pour réutilisation ultérieure) sera conservée à l'intérieur d'un ou plusieurs fichiers texte, l'utilisation d'une base de données paraît sans intérêt car aucune donnée personnelle ne sera retenue.

❖ Organisation et arborescence

On veillera à bien dissocier les composantes de chaque langage et type de contenu dans des dossiers spécifiques. Cela va donner une certaine lisibilité qui sera fortement appréciée tout au long de l'avancement du projet.

❖ Tests

On veillera à tester l'application non seulement à son stade final mais aussi tout au long du processus de création. De cette manière, on minimisera la perte de temps concernant la révision du travail effectué.

Modalités

❖ Particularités administratives

Bien évidemment, on veillera à respecter le droit à l'image et la propriété intellectuelle vis-à-vis du contenu utilisé pour l'application.

❖ Délais et planifications

Le projet doit être terminé avant la date limite du vendredi 3 mars 2017. Une bonne répartition des tâches au sein de l'équipe est primordiale pour y parvenir.

❖ Budget

Étant donné que le projet est réalisé par des étudiants et qu'aucun budget n'a été spécifié, l'application sera réalisée sans la moindre dépense. L'utilisation d'outils gratuits et de contenu libre de droit sera donc favorisé.

❖ Normes et lois

De manière générale, il est préférable que l'application soit standardisée W3C. Ajoutons à cela le fait d'être « accessible », c'est-à-dire utilisable par des personnes ayant un handicap (dans notre cas le daltonisme).

❖ Méthodologie

Dans un premier temps, il va être question de réaliser la base de l'application, à savoir l'interface utilisateur. Pour se faire, une page web avec les différentes composantes de l'application déjà prédisposées sera créée. Celle-ci sera remplie au fur et à mesure avec les différentes fonctionnalités produites au cours du processus de réalisation. S'en suivront des tests fonctionnels et des tests de performance. Puis on s'attèlera à la correction éventuelle des fonctionnalités et du contenu. Une fois ces étapes effectuées, il s'agira de se focaliser sur la résolution des bugs. On pourra envisager une récupération de statistiques qui servirait de base afin de proposer une ou plusieurs évolutions.

Maintenance & perspectives d'évolution

Il va être question de s'assurer que l'application est toujours fonctionnelle et que le contenu n'est ni périmé, ni obsolète. Si Wordbee le souhaite, on pourra procéder à une mise à jour régulière de celle-ci. Pour ce faire, l'application sera conçue sous forme de modules. Chaque partie sera donc indépendante, ce qui nous permettra de l'améliorer ou de la modifier par la suite si nécessaire et ce, efficacement.

Concernant la potentielle évolution, il s'agira de perfectionner l'ensemble de l'application et éventuellement de revoir l'affichage des contenus ainsi que l'agencement général. On peut encore ajouter à cela l'implémentation de nouveau contenu et la création de fonctionnalités supplémentaires.